




Actuelle / Virtuelle

l'architecture ne tend à faire qu'un?




Pourquoi ce sujet?

- L'architecture virtuelle est en pleine expansion
 - L'architecture actuelle est en mutation
- D'où l'idée d'une fusion entre les deux
- 



La problématique

- **Le monde a toujours été en mutation, l'architecture aussi !**
 - Si architecture et virtuel sont deux mondes sans cesse en relation; aujourd'hui, cette relation par le biais des techniques et technologies nouvelles est fusionnelle.
 - L'architecture virtuelle est une image, l'architecture actuelle tend à le devenir (par un travail d'apparence) de plus, l'architecture virtuelle tend à devenir actuelle ou en tout cas essaie de l'imiter.
- 




Le plan

Introduction

Présentation de l'architecture virtuelle

Pourquoi l'architecture virtuelle essaye d'imiter le réel alors qu'il n'y a aucune contraintes




Pourquoi l'architecture veut devenir virtuelle et quels sont les moyens qu'elle utilise

Conclusion






Axe 1

- Qu'est ce que l'architecture virtuelle ?
 - tout projet non réalisé
 - un projet réalisé sur support numérique
 - "La représentation d'une architecture non réalisée, explorable uniquement par des moyens numériques" ou non.
- 



Axe 2

- L'architecture virtuelle essaie d'imiter la réalité ?
 - dans second life, pourquoi tant de projets si réaliste alors qu'il n'y a aucune contraintes?
 - une projet réalisé sur support numérique
 - L'architecture virtuelle dans les jeux vidéos, Second Life, ...
 - Que pensent les utilisateurs de jeux vidéos de l'architecture?
 - À t'elle une rôle important?
- 

Axe 2



<http://slur.com/secondlife/Architecture%20Island/128/128/2>

1



<http://slurl.com/secondlife/Architecture%20Island/128/128/2>




<http://slur.com/secondlife/Architecture/157/187/35>

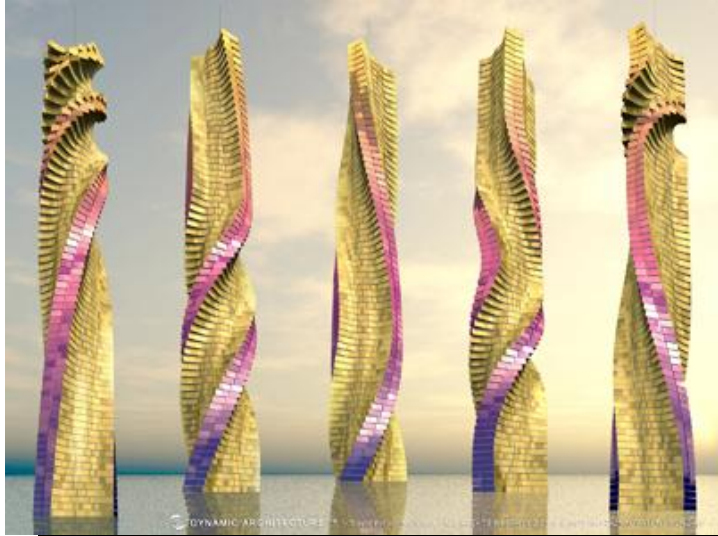




Axe 3

- En quoi l'architecture tente de devenir virtuelle ?
 - Quel sont les outils qu'utilise l'architecture pour avoir un aspect virtuel?
 - un travail d'apparence
 - un travail de communication
 - un travail de mouvement
- 

Axe 3



David FISHER
<http://www.dynamicarchitecture.net/home.html>



Diller Scofidio + Renfro, Eyebeam Museum of Art and Technology, New York, USA




Coop Himmelb(l)au, Musée des Confluences, Lyon, France



Gehry Partners LLP, The Corcoran Gallery of Art, Washington, DC, USA



Mes axes de réflexion

- Rechercher des différentes formes d'architecture virtuelle
 - Questionnaire mis en ligne sur un forum de jeux vidéos afin de savoir ce que les utilisateurs pense que l'architecture virtuelle
 - Rechercher quels moyens sont mis en œuvre pour avoir une certaine virtualité
- 

Bibliographie

- <http://www.ciren.org/ciren/conferences/070199/index.html>
- <http://www.ecrans.fr/L-architecture-virtuelle-ne-se,2063.html>
- <http://www.mc-prosperi.com/?p=63>
- <http://annac.club.fr/index.html>
- <http://polygonweb.online.fr/archi.htm>
- **Cognition et création** Par Mario Borillo, Jean-Pierre Goulette, Jacques-Philippe Leyens, Mario Borillo
http://books.google.fr/books?id=juq6zeZMzBoC&pg=PA219&lpg=PA219&dq=architecture+virtuelle&source=bl&ots=5BP6lZInpl&sig=Ku2Jl72lpvBw1Ro3d3AbecJeoZo&hl=fr&ei=ZLfkSYv2N4aSsAaoyritCw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2#PPA222,M1
- <http://www.dynamicarchitecture.net/>
- <http://wirednewyork.com/forum/showthread.php?t=20101>